



ПАРКАН

**Руководство
пользователя**

PARKAN II



© 2005 Фирма 1С. Все права защищены.

© 2005 Nikita. Все права защищены.

© Uses Bink Video. Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

© FMOD sound and music system, copyright Firelight Technologies, Pty Ltd. 1994-2005.

© 2005 М Карасёв / Би2.

Все упомянутые товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.

1 Технические требования и описание установки игры.....	5
1.1 Технические требования.....	5
1.2 Установка игры на жесткий диск	6
1.3 Настройка и запуск игры	8
2 PARKAN II.....	11
2.1 Зеленое Кольцо и Торговая Лига	11
2.2 Чем закончился мятеж... ..	12
2.3 Секретный эксперимент	13
3 Описание главного меню и настроек игры.....	15
3.1 Главное меню игры, общее описание.....	15
3.2 Новая игра.....	16
3.3 Настройки	16
3.3.1 Настройка графики	17
3.3.2 Настройка звука	18
3.3.3 Настройка клавиатуры	19
3.3.4 Джойстик/мышь	20
3.4 Сохранить игру.....	21
3.5 Загрузить игру	22
3.6 Авторы	23
3.7 Выйти из игры.....	23
4 Универсальный интерфейс управления	24
4.1 Как получить подсказку?	24
4.2 Главный обзорный экран.....	24
4.3 Режимы работы системы управления.....	26
4.4 Режим ручного управления.....	26
4.4.1 Управление движением	26
4.4.1.1 Корабль	26
4.4.1.2 Боевой костюм	28
4.4.2 Система наведения и сопровождения целей	28
4.4.2.1 Прицел	29
4.4.2.2 Маркеры системы наведения и сопровождения целей и выбор текущей цели	29
4.4.3 Использование вооружения	30
4.4.3.1 Использование вооружения, индикация состояния вооружения.....	30
4.4.3.2 Переключение между видами оружия	31
4.4.4 Сбор предметов	33
4.5 Система управления в командном режиме.....	33
4.5.1 Индикация повреждений.....	34

PARKAN II

4.5.2	Распределение энергии	36
4.5.3	Автоматическая навигационная система	37
4.5.3.1	Что такое автоматическая навигационная система.....	37
4.5.3.2	Система обозначений космических объектов	38
4.5.3.3	Экран автоматической навигационной системы.....	38
4.5.3.4	Как работать с автоматической навигационной системой	40
4.5.4	Ангар	41
4.5.5	«Список грузов» или «Инвентарь».....	41
4.5.6	Системы корабля	42
4.5.7	Системы боевого костюма	44
4.5.8	Справочный экран	46
4.5.9	Бортовой журнал	46
4.5.9.1	Экран задач (раздел Бортового журнала)	47
4.5.9.2	Информационный экран (раздел Бортового журнала) ...	47
4.5.9.3	Экран сообщений (раздел Бортового журнала)	48
4.5.10	Экран дипломатии.....	49
4.6	Сервисы	50
4.6.1	Торговля.....	51
4.6.2	Ремонт	52
4.6.3	Информация.....	53
4.6.4	Задания и миссии	54
4.6.5	Передача топлива пиратам	55
4.7	Управление группой «ведомых»	55
5	Корабли, колонии и космические станции.....	58
5.1	Корабли	58
5.1.1	Важнейшие функциональные системы кораблей	58
5.1.2	Как взять на бордаж вражеский корабль.....	61
5.2	Колонии и космические станции	62
5.2.1	Важнейшие функциональные системы зданий.....	62
5.2.2	Как захватить чужую колонию и основать свою	65
6	Полезные советы молодым капитанам	67
6.1	В космосе	67
6.2	На поверхности планет или на борту чужих кораблей и станций	67
7	Авторы	69

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И ОПИСАНИЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ

1 Технические требования и описание установки игры

1.1 Технические требования

Пожалуйста, обратите внимание, что для успешного запуска игры «Parkan II» вам необходим персональный компьютер в следующей конфигурации:

Минимальная конфигурация:

Операционная система	MS Windows XP
DirectX	MS DirectX версии 9.0c
Процессор	Процессор Intel Pentium 4 или AMD Athlon 1,5 ГГц
Оперативная память	от 512 Мб RAM
Пространство для установки игры	2,5 Гб
Свободное пространство на диске	1,5 Гб
Видеокарта	MS Direct3D-совместимый графический ускоритель, поддерживающий стандарты пиксельных и вертексных шейдеров, начиная с версии 1.1 (GeForce 3 Ti+, Radeon 9500+, 128Mb RAM)
Звуковая карта	MS Windows-совместимая звуковая карта
Мышь	MS Windows-совместимая мышь

PARKAN II

Рекомендуемая конфигурация:

Операционная система	MS Windows XP
DirectX	MS DirectX версии 9.0с или выше
Процессор	Процессор Intel Pentium 4 или AMD Athlon 2,5 ГГц
Оперативная память	1024Мб RAM
Пространство для установки игры	2,5 Гб
Свободное пространство на диске	1,5 Гб
Видеокарта	MS Direct3D-совместимый графический ускоритель, поддерживающий стандарты пиксельных и вертексных шейдеров, начиная с версии 1.1 (GeForce 4 Ti+, Radeon 9700+, 128Мб RAM)
Звуковая карта	MS Windows-совместимая звуковая карта
Мышь	MS Windows-совместимая мышь

Если драйверы Microsoft DirectX версии 9.0с или выше на вашем компьютере еще не установлены, то их необходимо установить, воспользовавшись кнопкой установки DirectX v9.0с в процессе установки игры.

1.2 Установка игры на жесткий диск

Программа установки начнет работать сразу же, как только вы поместите диск с игрой в привод CD-ROM. Если на вашем компьютере отключена функция автозапуска, пожалуйста, запустите файл start.exe, находящийся на диске с игрой, самостоятельно. После запуска программы на экране возникнет следующее диалоговое окно:

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И ОПИСАНИЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ

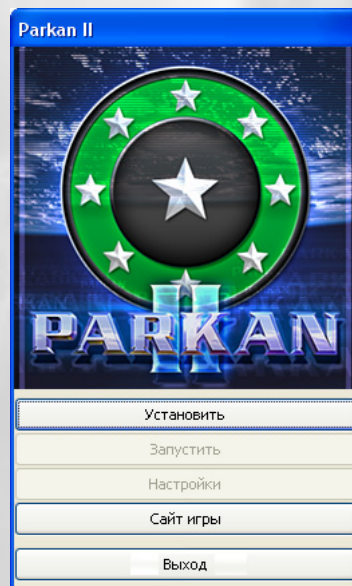


Рис. 1 Главное меню установки игры.

Для установки игры нажмите на кнопку «Установить». Далее следуйте экранным инструкциям программы. Если вам по каким-то причинам необходимо прервать процесс установки программы, это можно сделать при помощи кнопки «Отмена».

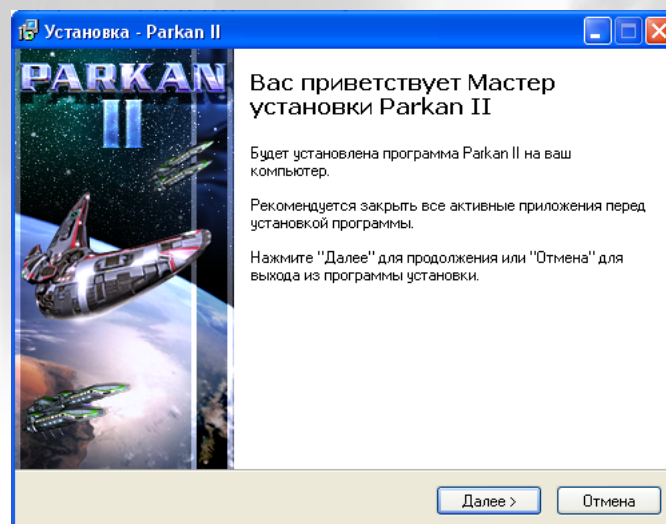


Рис. 2 Программа установки.

Вы можете установить игру в каталог, отличный от того, который предложен по умолчанию. Для этого необходимо нажать на кнопку «Обзор» и в появившемся окне самостоятельно указать другой каталог.

PARKAN II

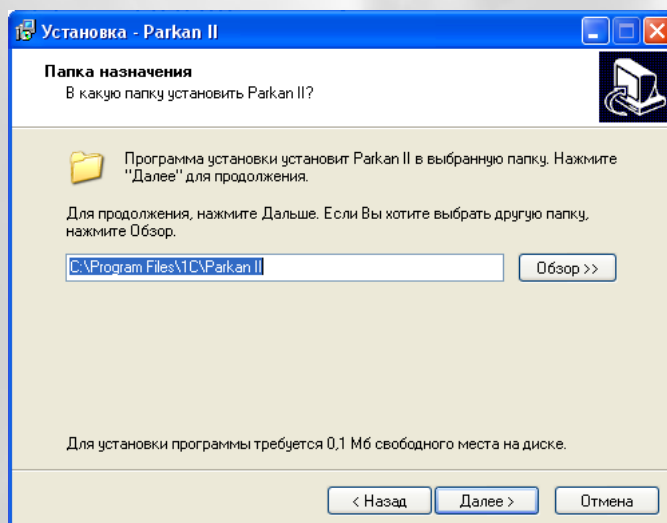


Рис. 3 Выбор на жестком диске каталога для установки игры.

По окончании процесса установки игры программа предложит установить DirectX 9.0c и завершить процесс установки.

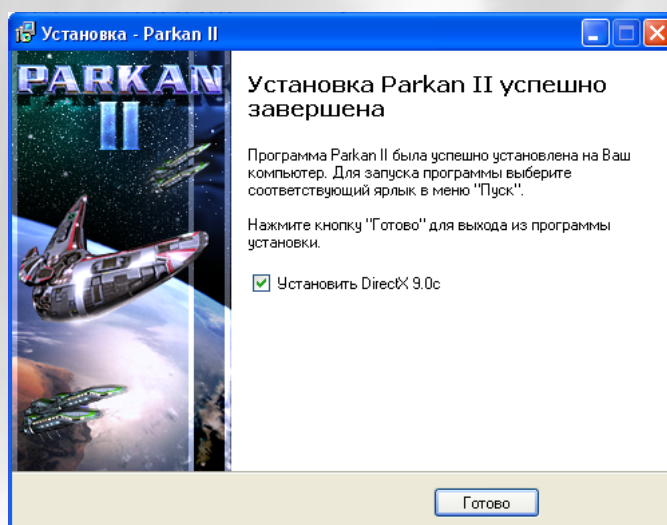


Рис. 4 Выход из программы установки.

Для завершения процесса установки нажмите на кнопку «Готово».

1.3 Настройка и запуск игры

Когда процесс установки успешно завершится, вам станут доступны кнопки «Запустить» и «Настройки» в главном меню программы установки.

Для запуска установленной игры нажмите на кнопку «Запустить».

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И ОПИСАНИЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ

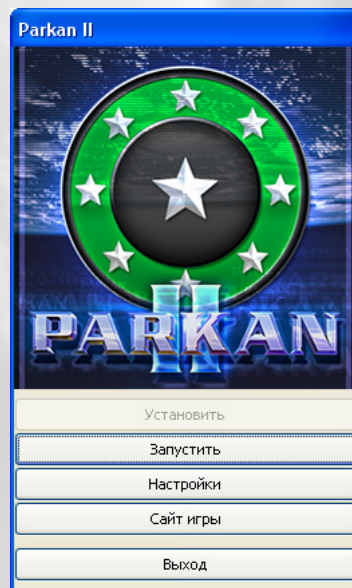


Рис. 5 Главное меню установки игры.

Нажав на кнопку «Настройки», вы перейдете к экранам настройки звука, графики и прочих параметров игры. Все эти настройки могут быть впоследствии изменены вами из главного меню игры.

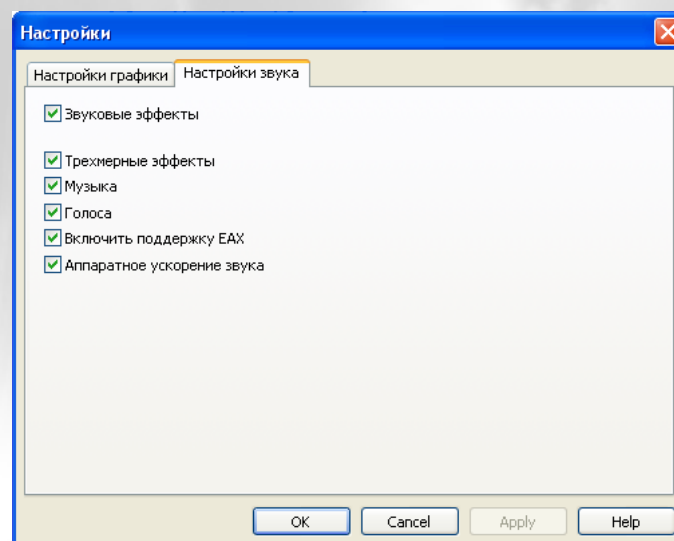


Рис. 6 Настройки звука.

На этой странице вы можете настроить звуковые параметры игры:

- включить/выключить звуковые эффекты в игре;
- включить/выключить трехмерные эффекты звука в игре;
- включить/выключить музыку в игре;
- включить/выключить звуки речи персонажей игры;
- разрешить/запретить использование EAX в игре.

PARKAN II

- включить/выключить аппаратное ускорение звука.

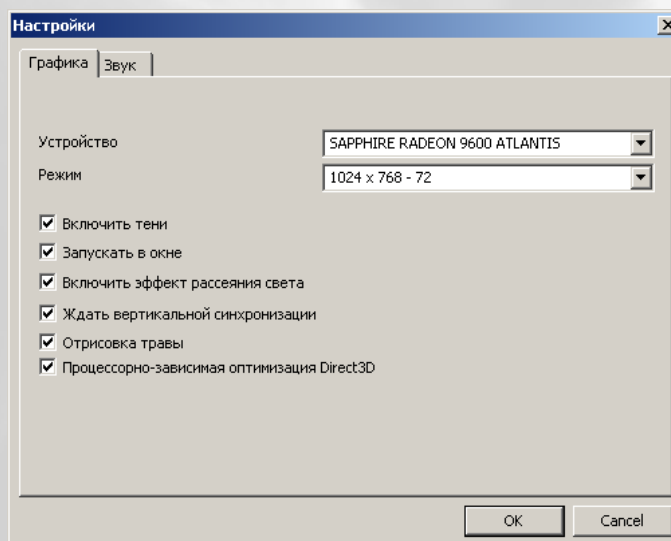


Рис. 7 Настройки графики.

На этой странице вы можете настроить графические параметры игры:

- устройство - выбрать видеокарту (если на вашем компьютере установлено несколько видеокарт);
- режим - установить разрешение игрового экрана;
- включить/выключить прорисовку теней;
- разрешить/запретить запуск программы в отдельном окне;
- включить/выключить эффект рассеивания света (разновидность мягкого гало, которое появляется вокруг ярко светящихся объектов);
- разрешить/запретить ожидание вертикальной синхронизации;
- включить/выключить отрисовку травы;
- включить/выключить процессорно-зависимую оптимизацию Direct3D.

Если ваш компьютер имеет доступ в Интернет, то непосредственно из главного меню установки игры вы можете выйти на официальный сайт игры. Мы будем признательны вам за отзывы об игре, которые вы можете отправить, используя соответствующую опцию.

Для выхода из главного меню установки игры нажмите на кнопку «Выход».

2 PARKAN II

...Кластер Лентис. Локальное время – 4115 год от основания колонии Лентис (7846 год по времени Кольца). Прошло 17 лет после событий, описанных в «Parkan I». Вечные антагонисты – миры Зеленого Кольца и Торговая Лига – по-прежнему сражаются за контроль над Транспортной Сетью...

2.1 Зеленое Кольцо и Торговая Лига

Сеть – это межзвездная транспортная система. Ее создали и поддерживают в рабочем состоянии инженеры Кольца – девяти миров во главе с Землей, которые составляют ядро человеческой Федерации. Сеть дала возможность дешево и безопасно перевозить грузы и пассажиров между планетными системами, а заодно обесценила флот Лиги и позволила менее развитым мирам заняться собственной торговлей – так возникли миры Окраины.

К 2613 году (6344 году по времени Кольца) Торговая Лига восстановила утраченные было позиции: владея огромным флотом сетевых кораблей, Лига практически захватила значительную часть перевозок в Транспортной Сети. При этом позиции колоний – Нови, Баррата и примкнувших к ним сателлитов вроде Нергала, Тиу или Шонтина – укрепились настолько, что появился меморандум Фульмера о «национализации» Сети (на том основании, что «Сеть является общечеловеческим достоянием и не может находиться под контролем исключительно старых миров»). На деле речь шла о признании главенства Лиги в правительстве Федерации и установлении фактического протектората бывших колоний над материнскими мирами. В ответ Кольцо даровало особые привилегии нескольким планетам и заключило союз с Тенгри. Лига начала срочно вооружаться – торговая прежде организация постепенно становилась политической и военной. Лига также обзавелась союзниками – из числа сравнительно молодых и агрессивных наций Окраины. В этом союзе фундаменталистам поначалу отводилась второстепенная роль, но, как уже не раз случалось в истории (достаточно вспомнить 1933 год – XX век в истории Земли), они быстро пробились к власти. Война стала неизбежной.

Истинной причиной войны явилась организация анклава на планете-университете Лентис, расположенной в центре одноименного звездного скопления. За счет этого материнские миры собирались расширить сферу своего влияния и возобновить территориальную экспансию. Формальным поводом для войны явилось предоставление Кольцом прав гражданства нечеловеческим расам с Акс-Турмау и Кермеша. Боевые действия начались в 3804 году (7535 год по времени Кольца) с удара по планете Лентис.

В ходе войны Лига попыталась вмешаться в работу Сети – для этого она пустила в ход собственные полуэкспериментальные генераторы метрики. Результат превзошел наихудшие ожидания: структура Сети изменилась,

произошел фазовый переход, разделивший прежде единое и однородное пространство Сети на множество кластеров (некоторые из них – в том числе и Лентис – оказались недоступными для кораблей Сети). Возникла реальная угроза уничтожения Сети, поэтому в 3952 году (7683 год по времени Кольца) был заключен непрочный Тенгрийский мир.

2.2 Чем закончился мятеж...

Для борьбы с пиратами, которые бессовестно разбойничали в кластерах Сети, был создан Патруль. В 4097 году патрульный крейсер «Parkan» отправился в закрытый кластер Лентис на поиски пропавшего корабля изыскателей «Wanderer». Пилот Патруля обнаружил в «мертвом» кластере немало интересного: «кланы» – сообщества роботов, уцелевших во время войны; странное враждебное существо, которое называло себя Гегемаунтом... А также явные доказательства вероломства Лиги – она давно проводила в кластере Лентис какие-то непонятные эксперименты. Крейсеру «Parkan» удалось вернуться на базу «Аргус» и разрушить планы заговорщиков, уничтожив их главаря – командира базы Дэвида Хайдера, переметнувшегося на сторону Лиги.

К несчастью, при штурме космическая станция была сильно повреждена, а «Parkan» уничтожен. Вместе с ним погибли и блоки памяти бортового компьютера. Таким образом, в распоряжении комиссии по расследованию инцидента оказались только воспоминания самого патрульного и записи бортового процессора его скафандра – этого было недостаточно для того, чтобы члены комиссии уверовали в историю с «кланами», таинственного Гегемаунта и «машину времени», которой якобы воспользовался капитан «Parkan». В конце концов, все списали на стресс, полученные травмы и «искаженные воспоминания о реально происходивших событиях», а потом наглухо засекретили. Правда, в истинности заговора на «Аргусе» ни у кого сомнений не возникло, так что комиссия признала действия патрульного «в целом правильными».

Несмотря на решение комиссии, пилота крейсера «Parkan» исключили из списков летного состава и отправили на Землю. Оснований для такого решения было больше чем достаточно... Во-первых, Новия, которая была замешана в истории с «Аргусом», потребовала выдачи патрульного для проведения собственного расследования. Получив отказ, Лига начала настоящую охоту за ним: только в течение неполных трех лет служба безопасности Патруля сорвала три покушения. Во-вторых, пилот лишился не только «Parkan», но и его суперкомпьютера, а потому больше не мог пилотировать корабли такого класса: приспособить мозг человека для работы с другим AI подобного уровня невозможно – сформировавшиеся синапсы нельзя перестроить (в лучшем случае дело кончится психическим расстройством).

Бывший патрульный стал одним из преподавателей Академии, которую сам окончил много лет назад. К 4109 году он возглавил специальный отдел «моделирования чрезвычайных ситуаций». Попросту говоря, он занимался

составлением особых программ для компьютерных имитаторов – изобретал головоломные «приключения» для новых курсантов (чем, к слову, заслужил искреннюю ненависть нескольких выпусков Академии).

В этом же году его впервые попытались похитить – это событие поставило в тупик аналитиков службы безопасности Патруля. Ситуация прояснилась только через шесть лет, когда экс-пилот был приглашен для участия в новой, совершенно секретной федеральной программе...

2.3 Секретный эксперимент

Хотя официальная комиссия и закончила работу, закрытое расследование инцидента с крейсером «Parkan» продолжалось. Многие детали по-прежнему ставили специалистов в тупик: скажем, роботсихологи начисто отрицали возможность «самоорганизации» роботов в условиях войны или другого катаклизма подобного масштаба, но при этом вынуждены были нехотя признать: пилот «Parkan» действительно наблюдал «что-то в этом духе».

Затем всплыло еще одно загадочное обстоятельство: среди остатков базы Хайдера было обнаружено странное устройство – биопроцессор незнакомой конструкции, но явно разработанный для человека. Однако синапсы устройства имели на молекулярном уровне такие особенности, что для его подсоединения к мозгу Хайдера потребовался специальный (кстати, неожиданно грубо сработанный) «переходник». Подобные же, неизвестно откуда взявшиеся, имплантаты (как выяснилось, с системой самоликвидации при попытке извлечения) были обнаружены у нескольких патрульных, а также у некоторых чиновников Лиги.

Но самая главная проблема, побудившая специалистов Кольца и Лиги забыть все былые разногласия, заключалась в пульсациях Сети. Они возобновились уже через три года после экспедиции «Parkan», а к 4115 году достигли опасного уровня. Даже на значительном расстоянии от кластера Лентис многие сетевые корабли возвращались из полетов с тяжелыми повреждениями, иногда – с мертвым экипажем... И все чаще не возвращались вовсе. Самое странное, что при разведывательных полетах пропадали даже зонды с гиперприводом, независимые от Сети – этого не могла объяснить уже ни одна теория. «Запретная зона» росла не слишком быстро: за мгновенными скачками, расширявшими ее границы, следовали долгие периоды относительной стабильности. Однако эти периоды все сокращались, а скачки становились все более значительными. И ни один зонд или корабль не мог проникнуть сквозь невидимый барьер...

В результате совместной работы специалисты Кольца и Лиги сформулировали гипотезу, которая позволяла хоть как-то объяснить происходящее. Согласно этой гипотезе, в кластере Лентис сумела выжить малочисленная группа людей – скорее всего, это были исследователи, укрывшиеся на одной из космических станций. Возможно, члены этой группы мутировали под воздействием каких-то факторов или являлись жертвами экспериментов (о секретных программах

PARKAN II

Кольца в свое время ходили легенды). После окончания военных действий они при помощи роботов наладили производство на уцелевших предприятиях – именно их бригады пилот «Parkan», вероятно, и принял за «кланы». Все послевоенные годы выжившие прятались и пытались вести разведку за пределами сектора – вот откуда странное устройство в голове Хайдера и других. Похоже, они были напуганы вторжением «Wanderer» (а может быть, посчитали его появление признаком возобновления боевых действий) – и потому постарались уничтожить корабль. А когда это не помогло и вслед за пропавшим изыскателем появился «Parkan», запустили какое-то устройство типа генератора метрики – для того чтобы с его помощью надежно отгородиться от окружающего мира.

Проку от этой гипотезы было мало: невидимая, но непроницаемая граница не давала возможности даже вступить в переговоры с неведомыми обитателями кластера Лентис. Надежда появилась в том момент, когда новиане обнародовали результаты своих исследований в области темпоральной физики. Попросту говоря, они разработали своеобразную «машину времени». К сожалению, с ее помощью нельзя было отослать в прошлое не только космический флот, но даже самый маленький материальный объект. Зато при определенных и весьма специфичных условиях могло быть «отправлено назад» сознание человека... Однако, для этого в прошлом нужен был какой-нибудь «якорь». Таким «якорем» и должен был стать бывший пилот «Parkan» (недаром Лига пыталась его похитить).

Итак, бывший патрульный должен был «вернуться» в 4097 год (или, если угодно, «вспомнить будущее»), найти источник непонятной опасности и любой ценой предотвратить появление «запретной зоны» через 17 лет.

3 Описание главного меню и настроек игры

Вы всегда можете запустить игру, выбрав ярлык «Parkan II» в меню «Пуск» («Start»). После этого перед вами появится окно программы установки. Для того чтобы начать игру, нажмите на кнопку «Запустить» в главном меню программы установки.

3.1 Главное меню игры, общее описание

Сразу после окончания загрузки перед вами появится главное меню игры.



Рис. 8 Главное меню игры.

С помощью этого меню вы сможете:

- начать новую игру;
- настроить игру, а также назначить удобные вам «горячие» клавиши;
- сохранить текущую игру, если в момент вызова этого меню вы уже находитесь в игре;
- загрузить одну из сохраненных вами ранее игр;
- просмотреть список создателей игры;
- и, наконец, выйти из игры.

3.2 Новая игра

Нажав на эту кнопку, вы всегда можете начать новую игру. Помните, что при каждом запуске игры расположение звезд и планет рассчитывается заново, так что всякий раз к вашим услугам будет «новый» закрытый кластер Лентис.

3.3 Настройки

После нажатия на кнопку «Настройки» появится экран с настройками игры. С помощью этого экрана вы можете:

- настроить графику игры;
- настроить звук;
- выбрать «горячие» клавиши;
- настроить мышь и/или джойстик.

Переключение между отдельными страницами раздела «Настройки» осуществляется при помощи закладок, расположенных в верхней части игрового экрана.

3.3.1 Настройка графики

При помощи этого экрана вы можете изменять настройки изображения, установленные в игре по умолчанию. При работе с теми или иными настройками не забывайте о том, что ваш выбор должен учитывать возможности вашего компьютера (см. минимальную и рекомендуемую конфигурацию в разделе «Системные требования»).

С помощью этого экрана вы можете:

- выбрать подходящую для вашего дисплея цветовую гамму;
- включить или выключить прорисовку теней;
- включить или выключить эффект рассеивания света (разновидность мягкого гало, которое появляется вокруг ярко светящихся объектов);
- разрешить или запретить визуализацию покровной растительности на планетах;
- включить или выключить режим вертикальной синхронизации;
- установить разрешение экрана.

Когда все эти значения будут вами установлены, вам необходимо будет нажать на кнопку «Принять».

Если после этого вы захотите восстановить значения, заданные в игре изначально, к вашим услугам кнопка «По умолчанию».



Рис. 9 Настройка графики.

PARKAN II

3.3.2 Настройка звука

На этом экране вы можете изменять настройки звука, установленные в игре по умолчанию. Вы можете по своему усмотрению увеличить или уменьшить громкость воспроизведения музыкального сопровождения, спецэффектов или речи персонажей.



Рис. 10 Настройка звука.

3.3.3 Настройка клавиатуры

Управление игрой осуществляется с помощью клавиатуры, мыши или джойстика, если вы решите играть с его помощью. На этом экране вы можете настроить клавиши управления космическим кораблем и главным героем – Капитаном – по своему усмотрению.

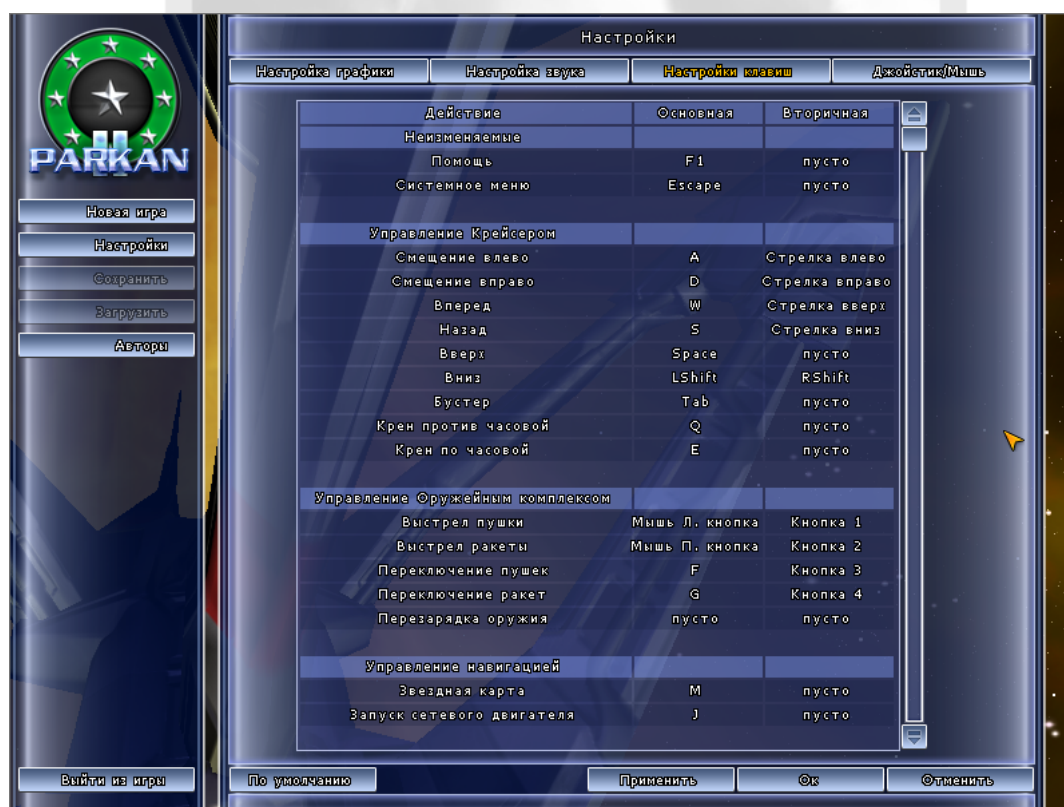


Рис. 11 Настройка клавиатуры.

Для того чтобы изменить назначение клавиши, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши по одной из ячеек, расположенных напротив названия нужного действия. Ячейка потемнеет и в ней появятся вопросительные знаки красного цвета в ожидании нажатия на клавишу. Для выбора достаточно нажать на любую клавишу клавиатуры либо на правую или левую кнопку мыши.

Значения в ячейках, расположенных в среднем столбце таблицы, считаются основными, а в правом – резервными. В игре вы можете использовать и те, и другие безо всяких ограничений.

Если в процессе настройки вы поставите в соответствие некому действию клавишу, которая уже соответствует какому-либо другому действию, «старое» значение клавиши будет «сброшено», сохранится только новое значение.

PARKAN II

Вы всегда можете восстановить изначальные настройки клавиатуры – для этого необходимо просто нажать на кнопку «По умолчанию».

3.3.4 Джойстик/мышь

Этот экран позволяет настроить работу игры с аналоговыми устройствами ввода, то есть с мышью и джойстиком.



Рис. 12 Джойстик/мышь.

Экран настроек джойстика и мыши разделен на несколько функциональных областей:

1. Здесь вы можете выбрать, будете ли вы использовать джойстик (игра «Parkan II» поддерживает все виды MicroSoft DirectX-совместимых джойстиков) или предпочтете пользоваться в игре только мышью.
2. Здесь вы можете назначать или инвертировать значения осей джойстика.
3. Здесь вы можете настроить «кривую чувствительности» джойстика, то есть задать соответствие величины отклика управления отклонению ручки джойстика. Такую кривую можно выстроить отдельно для каждой из осей джойстика. Оси выбираются с помощью кнопок, расположенных над настроенной кривой.

ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ

4. С помощью этого элемента вы можете определить «мертвую зону» от заданной оси джойстика – область, внутри которой смещение рукоятки джойстика по этой оси не вызывает никакой реакции.
5. Здесь вы можете настроить чувствительность и «мертвую зону» для мыши.
6. Здесь вы при желании можете инвертировать ось Y мыши.
7. Это тестовая зона для оценки настроек джойстика. Попробуйте двигать цветные маркеры с помощью вашего джойстика. Синие маркеры показывают исходные (необработанные) смещения по осям джойстика, а желтые – смещения с примененными настройками.

3.4 Сохранить игру

Вызвав с помощью клавиши «Esc» главное меню в процессе игры, вы можете сохранить эту игру для того, чтобы вернуться к ней позже.



Рис. 13 Сохранение игры.

Новая запись

Для того чтобы сделать новую запись, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши по строке «Новая запись» и нажать на кнопку «Сохранить» (кнопка расположена в правом нижнем углу экрана).

PARKAN II

Удаление записи

Для того чтобы удалить запись, необходимо щелкнуть по ней левой клавишей мыши, а затем нажать на клавишу «Удалить».

Перезапись поверх существующей записи

Для того чтобы перезаписать одну из ранее записанных игр, необходимо сперва щелкнуть левой клавишей мыши по строке, соответствующей этой записи, а потом нажать на клавишу «Сохранить».

3.5 Загрузить игру

С помощью этого экрана вы можете выбрать и загрузить (или удалить) одну из ранее записанных игр.



Рис. 14 Загрузка игры.

Удаление записи

Для того чтобы удалить запись, необходимо щелкнуть по ней левой клавишей мыши, а затем нажать на клавишу «Удалить».

ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ

Загрузить игру

Для того чтобы загрузить ранее сохраненную игру, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши по строке, которая соответствует этой игре, а затем нажать на кнопку «Загрузить» (кнопка расположена в правом нижнем углу экрана).

3.6 Авторы

После нажатия на кнопку «Авторы» главного меню появится экран, на котором вы сможете прочесть имена разработчиков игры «Parkan II».

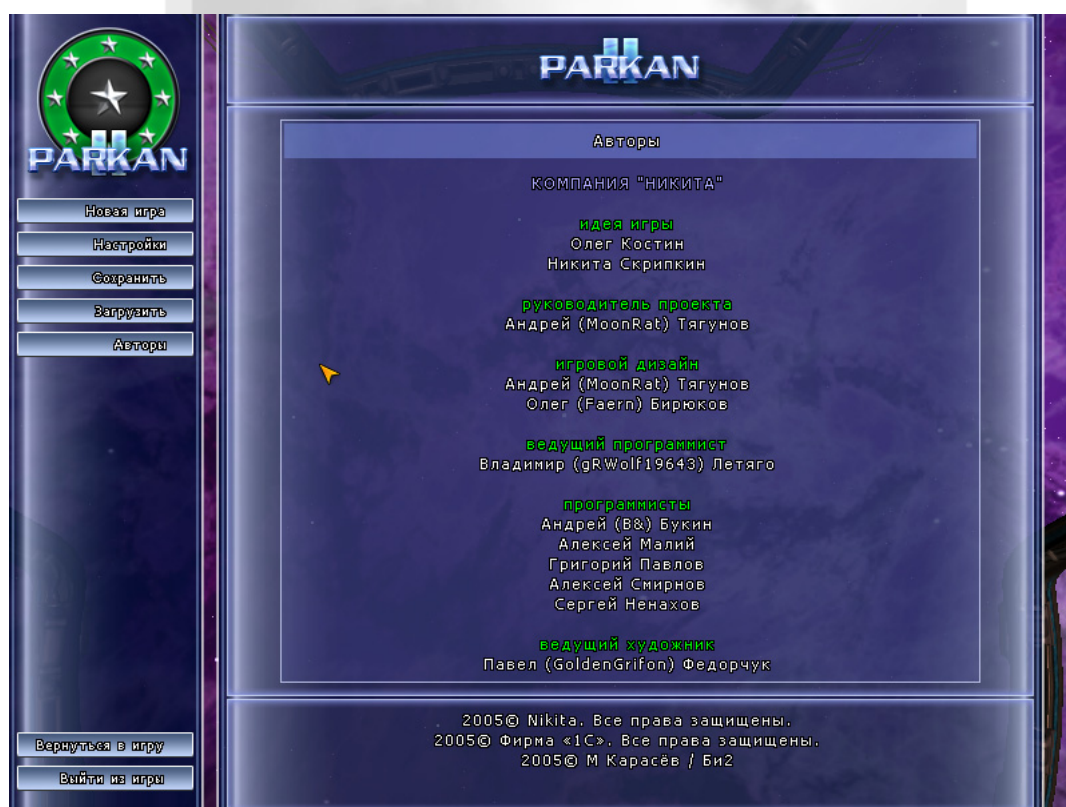


Рис. 15 Разработчики игры.

3.7 Выйти из игры

После нажатия на эту кнопку на экране появится сообщение:

"Вы уверены? Да/Нет"

После выбора «Да» игра завершит свою работу.

4 Универсальный интерфейс управления

ВНИМАНИЕ: В разделах данного Руководства пользователя упоминаются «горячие» клавиши управления, соответствующие начальным настройкам игры. Если вы изменяли назначение клавиш при установке игры, пожалуйста, используйте соответствующие вашей настройке комбинации.

4.1 Как получить подсказку?

При нажатии на клавишу «F1» (ее функция не переназначается) появляется специальный справочный экран. На нем перечислены наиболее важные клавиши управления игрой (приводятся значения, заданные по умолчанию). На схеме интерфейса показано, каким именно элементам на экране эти клавиши соответствуют.

Если вы изменяли настройки клавиш управления, значения «горячих» клавиш на экране могут не совпадать с действительными настройками.

Кроме того, во время полета искусственный интеллект – «искинт» Айрин – сообщит вам необходимые сведения о работе интерфейса управления. Все сообщения-подсказки обязательно заносятся в Бортжурнал корабля.

Кроме клавиши «F1», существует еще одна очень важная клавиша – «Esc» (ее функции тоже нельзя переопределить).

Нажатие клавиши «Esc» закрывает тот экран интерфейса, который вы открыли последним. Нажатие клавиши «Esc» на пустом экране – т.е. при закрытых окнах интерфейса – вызывает главное игровое меню.

4.2 Главный обзорный экран

Находясь на мостике своего корабля или на поверхности чужой планеты, вы всегда видите мир как бы своими глазами. Но только «как бы» – в действительности целая система сенсоров постоянно «ощупывает» окружающее пространство, особые процессоры анализируют полученные данные и выводят на сетчатку глаз пилота специальные метки. И даже звуки, которые слышны вокруг вас, наполовину искусственные – они синтезированы для того, чтобы создать наиболее полную картину происходящего вокруг (кстати, именно поэтому в космическом бою можно «слышать» взрывы при попадании во вражеские корабли).

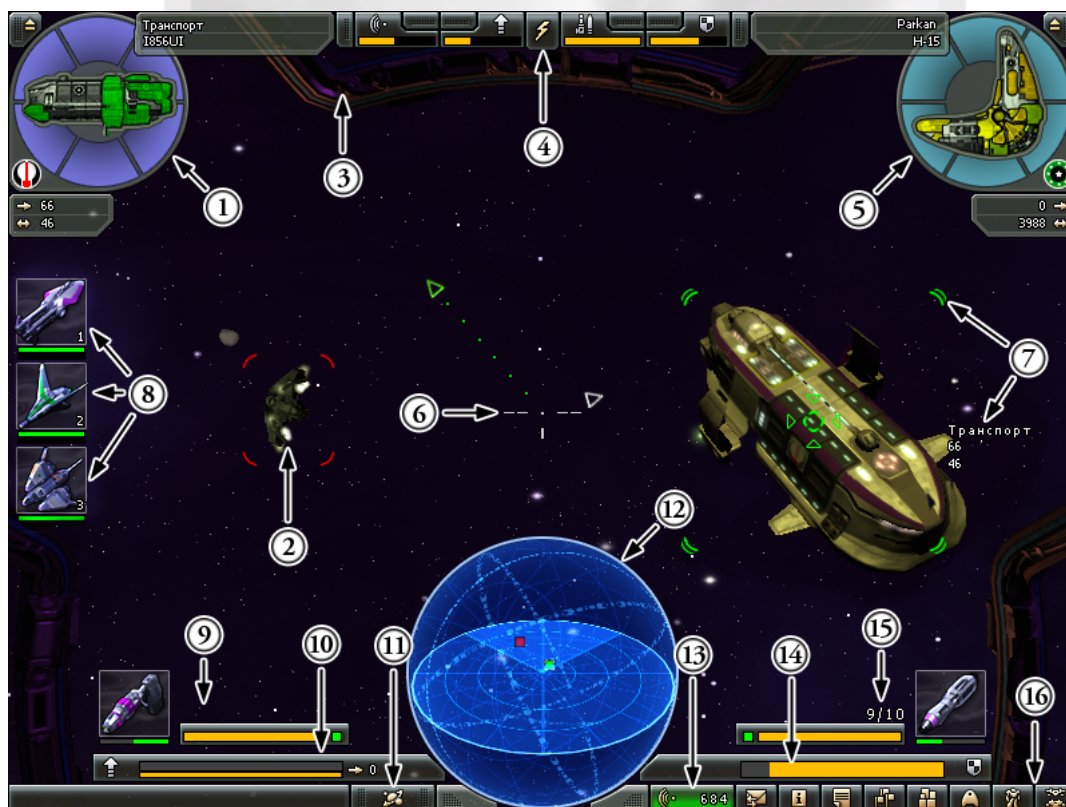


Рис. 1б Главный обзорный экран.

Основные элементы обзорного экрана:

1. Индикатор состояния текущей цели.
2. Цель, захваченная системой сопровождения целей.
3. Конструкции кокпита.
4. Панель распределения энергии.
5. Индикатор состояния корабля (он же – индикатор повреждений).
6. Прицельный маркер.
7. Текущая цель.
8. Панель управления «ведомыми» («Ангар»).
9. Индикатор первичной системы вооружения.
10. Спидометр и индикатор ресурса системы форсажа.
11. Кнопка вызова «Звездной карты».
12. Шарообразный экран сенсорной системы.
13. Кнопка отключения основного экрана сенсорной системы.
14. Индикатор состояния силового щита.
15. Индикатор вторичной системы вооружения.
16. Панель управления в командном режиме.

Степень увеличения изображения на основном экране можно изменять при помощи колесика мыши. Это бывает удобно для снайперской стрельбы по удаленным целям.

4.3 Режимы работы системы управления

Существует два режима работы системы управления:

- Режим ручного управления служит для пилотирования и ведения боевых действий. В этом случае курсор превращается в маркер-курсоуказатель, соединенный с прицелом пунктирной линией.
- Командный режим служит для работы с экранами системы управления («Инвентарь», «Ангар» или «Бортовой журнал»). В этом режиме курсор имеет вид стрелки.

Переключение между режимами управления происходит при помощи клавиши переключения режимов (по умолчанию – «Enter»).

4.4 Режим ручного управления

Системы управления всеми видами боевой техники практически полностью идентичны. Если вдуматься, так оно и должно быть – ведь ваш боевой костюм и в самом деле является маленьким космическим кораблем или варботом...

4.4.1 Управление движением

4.4.1.1 Корабль

Повороты корабля вверх-вниз и вправо-влево выполняются при помощи мыши или джойстика. Для удобства управления на экране присутствует маркер-курсоуказатель: чем дальше его значок от центра экрана, тем быстрее корабль поворачивается вслед за ним.

Текущая скорость корабля отображается спидометром, который находится по левую сторону от шарообразного экрана сенсорной системы. В полете можно временно увеличить скорость корабля, включив форсаж, – но только на короткое время. Указатель текущего ресурса форсажа (количество энергии, запасенной в специальном буфере) выводится на индикатор рядом со спидометром.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ИНТЕРФЕЙС УПРАВЛЕНИЯ



Рис. 17 Управление движением корабля.

На этом рисунке:

1. Маркер-курсоуказатель, по направлению к которому будет поворачиваться нос корабля.
2. Спидометр.
3. Индикатор ресурса форсажа.

Остальными движениями управляют клавиши:

Действие	Основная	Резервная
Вперед	«W»	Стрелка вверх
Назад	«S»	Стрелка вниз
Смещение влево	«A»	Стрелка влево
Смещение вправо	«D»	Стрелка вправо
Смещение вверх	«Пробел»	NumPad «0»
Смещение вниз	Левый «Shift»	Правый «Shift»
Крен по часовой стрелке	«E»	«Page Down»
Крен против часовой стрелки	«Q»	«Del»
Форсаж	«Tab»	NumPad «Del»

4.4.1.2 Боевой костюм

В отличие от корабля, боевому костюму не нужен маркер-курсоуказатель – при перемещении мыши или джойстика просто происходит поворот влево или вправо или наведение вооружения в вертикальной плоскости (вверх-вниз).

Остальными движениями управляют клавиши:

Действие	Основная	Резервная
Вперед	«W»	Стрелка вверх
Назад	«S»	Стрелка вниз
Смещение влево	«A»	Стрелка влево
Смещение вправо	«D»	Стрелка вправо
Прыжок	«Пробел»	NumPad «0»
Форсаж	«Tab»	NumPad "Del"

4.4.2 Система наведения и сопровождения целей

Для того чтобы поразить цель, не нужно вводить данные в баллистический вычислитель или рассчитывать сложные поправки. Вы можете просто навести прицел на цель и выстрелить. Но гораздо удобнее сначала выбрать определенный объект для атаки и назначить его «текущей целью». После этого на экране индикации повреждений цели появится схематическое изображение мишени. На текущую цель будут автоматически наводиться торпеды. Вы также можете отдать команду атаковать текущую цель беспилотным истребителям – «дронам».

И, наконец, появится специальный маркер выноса точки прицеливания. Он очень полезен при стрельбе по быстроходным маневренным объектам: для того чтобы поразить мишень, нужно просто совместить перекрестье прицела с этим маркером.

Все эти сервисы предоставляет система наведения и сопровождения целей.

4.4.2.1 Прицел

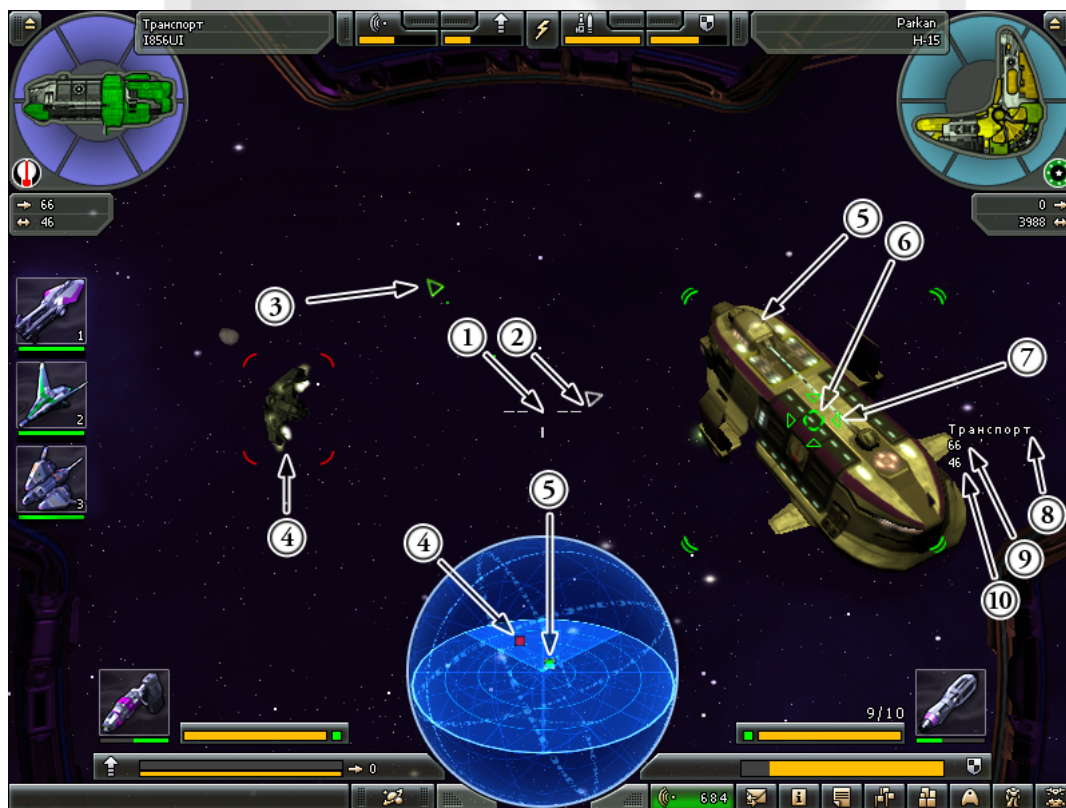


Рис. 1в Прицел и маркеры системы наведения и сопровождения целей.

Сам прицел состоит из следующих «частей»:

1. Собственно прицел – обычное перекрестье в центре обзорного экрана. Прицел краснеет, как только совмещается с маркером выноса точки прицеливания для текущей цели.
2. Указатель направления на цель – это небольшая стрелка, которая обегает прицельную марку по кругу. Он указывает, в каком направлении нужно повернуть корабль для того, чтобы поразить текущую цель.
3. Маркер-курсоуказатель.

4.4.2.2 Маркеры системы наведения и сопровождения целей и выбор текущей цели

Сенсоры, управляемые процессором корабля (или боевого костюма), постоянно сканируют окружающее пространство. Все потенциально опасные или важные объекты распознаются системой и помечаются на основном обзорном экране маркерами и рамками.

4. Цель, захваченная системой сопровождения целей.
5. Текущая цель (выделяется специальной рамкой – и на экране сенсорной системы тоже).

6. Маркер выноса точки прицеливания.
7. Маркер захвата системы наведения торпед.
8. Название объекта.
9. Скорость объекта.
10. Дистанция до объекта.

Общая информация о тактической обстановке выводится на сферический экран сенсорной системы. При этом и на основном обзорном экране, и на экране сенсорной системы действуют одни и те же цветовые обозначения:

- дружественные цели обозначаются зеленым цветом;
- нейтральные цели обозначаются синим цветом;
- враждебные цели обозначаются красным цветом;
- ракеты обозначаются желтым цветом; они не захватываются системой наведения в качестве текущей цели;
- контейнеры обозначаются серым цветом.

Текущую цель можно выбрать несколькими способами. Ниже в таблице приводятся значения клавиш, заданные по умолчанию.

Цель на прицеле (или, как ее еще называют, «цель под прицелом»)	«R»
Ближайшая цель (любая цель – дружественная, нейтральная, враждебная)	«T»
Последовательный перебор любых целей	«C»
Последовательный перебор враждебных целей	«V»

Кроме того, вы можете назначить дополнительные клавиши для указания способа выбора текущей цели (по умолчанию они не определены):

- последовательный перебор нейтральных и дружественных целей;
- последовательный перебор контейнеров;
- сброс текущей цели.

4.4.3 Использование вооружения

Корабли неограниченного радиуса действия чаще всего оборудованы двумя системами вооружения: первичной и вторичной – встроенной пушечной платформой и барабанной ракетной установкой.

4.4.3.1 Использование вооружения, индикация состояния вооружения

Если вы не изменяли настройки клавиш, то выстрел из корабельных орудий производится при нажатии на левую клавишу мыши, а запуск ракеты – при нажатии на правую клавишу мыши.

Индикаторы состояния первичной и вторичной систем вооружения расположены в нижней части экрана – слева и справа от сферического экрана сенсорной системы.



Рис. 1.9 Индикаторы состояния систем вооружения.

1. Пиктограмма – изображение орудия (первичная система вооружения).
2. Индикатор состояния энергетического буфера орудия. При стрельбе расходуется много энергии – больше, чем можно получить от реактора, поэтому энергию приходится запасать в специальном буфере.
3. Цветовой индикатор готовности к стрельбе:
 - зеленый цвет означает, что орудие готово к выстрелу;
 - желтый цвет означает, что идет перезарядка;
 - красный цвет означает, что кончились боеприпасы, нет энергии в буфере или орудие вышло из строя.
4. Счетчик боеприпасов. Два числа показывают оставшееся количество снарядов и емкость магазина. Обратите внимания, что для лазерной пушки счетчик боеприпасов не выводится – это чисто энергетическое орудие.
5. Пиктограмма выбранного типа ракет или торпед (вторичная система вооружения).

4.4.3.2 Переключение между видами оружия

Пушечная платформа позволяет монтировать одновременно до четырех орудий. Аналогично, ракетная установка может содержать в барабанах до четырех разных типов ракет.

Залповый огонь из всего этого вооружения вести невозможно – в первую очередь, потому, что пиковой нагрузки не выдержит ни один корабельный

PARKAN II

реактор. Зато активный тип оружия можно изменить в любой момент (хотя после переключения и придется ждать перезарядки энергетического буфера орудия).



Рис. 20 Переключение между видами оружия.

Пушки переключаются вручную с помощью специальной клавиши (по умолчанию – «F»). После первого нажатия на эту клавишу появляется меню выбора оружия:

1. список первичных систем вооружения;
2. активное в данный момент орудие.

Последующие нажатия позволяют перемещаться по списку систем вооружения. Автоматическое переключение происходит, если орудие вышло из строя или у него закончились боеприпасы.

Тип ракеты также выбирается специальной клавишей (по умолчанию – «G»). Автоматически смена типа ракеты или торпеды производится, если боеприпасы выбранного типа закончились.

4.4.4 Сбор предметов

Для того чтобы поднять какой-либо предмет на борт корабля, нужно перейти в режим ручного управления, приблизиться к выбранной цели и навести на нее прицел.



Рис. 21. Подъем на борт контейнера.

Как только нужная дистанция будет достигнута, на экране появится запрос системы транспортировки. После этого достаточно нажать на соответствующую клавишу (по умолчанию это клавиша «X»), сохраняя положение прицела «на цели». Объект окажется в трюме корабля.

4.5 Система управления в командном режиме

Панель управления в командном режиме расположена в нижнем правом углу обзорного экрана. С ее помощью можно обратиться к любой из подсистем корабля: «Бортовому журналу», «Списку грузов», «Ангару» и др.

PARKAN II



Рис. 22 Панель управления в командном режиме игры.

1. Индикатор повреждений текущей цели.
2. Панель распределения энергии.
3. Индикатор повреждений корабля.
4. Кнопка вызова «Звездной карты».
5. Кнопка отключения экрана сенсорной системы. На кнопке указан текущий радиус действия сенсорной системы.
6. Задачи и миссии.
7. Информационные сообщения и записи («Бортовой журнал»).
8. Радиосообщения.
9. Дипломатия.
10. «Список грузов» или «Инвентарь».
11. Экран корабля.
12. Экран боевого костюма.
13. Ангар.

4.5.1 Индикация повреждений

Индикаторы повреждений текущей цели и состояния ваших собственных систем расположены сверху – в левом и правом углу экрана.

Информация на индикаторах повреждений может быть представлена различными способами: вы всегда можете выбрать наиболее удобное

представление данных. Индикаторы могут находиться в одном из трех режимов: «Полный», «Сокращенный» или «Закрытый».



Рис. 23 Индикация состояния объекта в полном режиме.

- В полном режиме на экран выводятся:
 1. скорость объекта;
 2. дистанция до планеты (спутника);
 3. кнопка переключения состояния индикатора;
 4. индикатор состояния силового щита (цвет щита показывает состояние силового поля);
 5. цветная структурная схема, которая показывает состояние конструкций корпуса и внутренних систем объекта;
 6. эмблема «клана»-владельца;
 7. название и тип объекта.



Рис. 24 Индикация состояния объекта в сокращенном режиме.

- В сокращенном режиме на экран выводятся только:
 1. данные о состоянии конструкций корпуса;
 2. данные о состоянии силового щита (внизу);
 3. эмблема «клана»;
 4. кнопка переключения состояния индикатора.



Рис. 25 Индикация состояния объекта в закрытом режиме.

- В закрытом режиме на экране остается только кнопка переключения состояний самого индикатора. Кроме того, для изменения режима работы

PARKAN II

индикатора можно воспользоваться специальными клавишами (по умолчанию это «[» и «]», соответственно).

1. Кнопка переключения состояния индикатора.

4.5.2 Распределение энергии

Обычно энергии корабельного реактора не хватает для того, чтобы все агрегаты корабля работали на максимальной мощности. В критических ситуациях приходится "сажать некоторые системы на голодный паек", зато из остальных выжимать все, что можно.

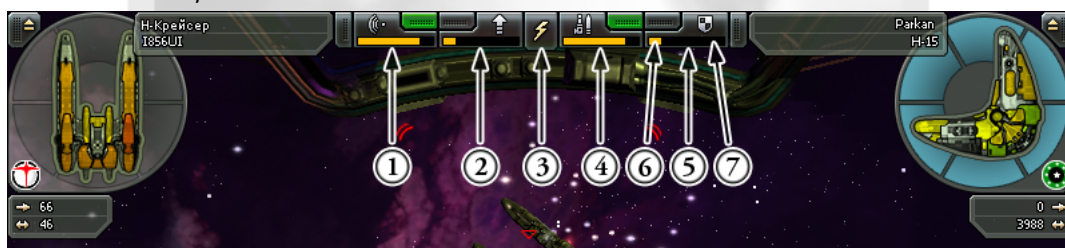


Рис. 26 Панель распределения энергии.

1. Кнопка переключения энергоснабжения сенсорной системы.
2. Кнопка переключения энергоснабжения двигателя.
3. Общая кнопка переключения энергоснабжения всех систем.
4. Кнопка переключения энергоснабжения вооружения.
5. Кнопка переключения энергоснабжения силового щита.
6. Индикатор текущей степени обеспечения устройства энергией.
7. Максимальная потребность устройства в энергии.

Для того чтобы предоставить тому или иному агрегату «режим наибольшего благоприятствования», достаточно «включить» его кнопку на панели распределения энергии – просто щелкнуть по ней левой клавишей мыши.

Чтобы перевести агрегат в экономичный режим работы, нужно просто «выключить» его кнопку на этой панели (также щелчком левой клавиши мыши).

Как легко догадаться, «включение» или «выключение» сразу всех кнопок на ситуации не отражается – энергия в таком режиме будет делиться точно поровну.

Для включения и отключения систем применяются следующие «горячие» клавиши:

Равное распределение, при котором энергия распределяется поровну между всеми системами корабля	NumPad «5»
Переключить энергию на двигатель	NumPad «3»
Режим поиска, энергия подается на двигатель и сенсоры	NumPad «2»
Переключить энергию на сенсорную систему	NumPad «1»
Режим полета, когда энергия подается на двигатель и щиты	NumPad «6»
Режим охоты, когда энергия подается на вооружение и сенсоры	NumPad «4»
Переключить энергию на генератор силового щита	NumPad «9»
Режим боя, когда энергия подается на вооружение и щиты	NumPad «8»
Переключить энергию на системы вооружения	NumPad «7»

4.5.3 Автоматическая навигационная система

4.5.3.1 Что такое автоматическая навигационная система

Автоматическая навигационная система позволяет быстро перемещаться между планетами и звездами внутри кластера Лентис. Перелет в автоматическом режиме занимает значительно меньше времени, чем так называемый «свободный полет» на ручном управлении.

При перемещении между планетами автоматическая навигационная система позволяет:

- осуществить автоматический вывод корабля на стационарную орбиту вокруг выбранной планеты или ее спутника;
- совершить маневр расхождения, если проложенный курс пересекается с орбитой звезды, планеты или спутника планеты;
- прервать работу автопилота, если система сопровождения целей фиксирует появление других космических кораблей в зоне действия сенсоров.

Теоретически межзвездные прыжки происходят точно так же, как и межпланетные перелеты, но у них все же есть две важные особенности:

- Межзвездное перемещение возможно только при наличии на борту корабля так называемого Сетевого Ускорителя. Это устройство, которое позволяет кораблю совершать переходы в «пространстве Сети» со скоростью, значительно превышающей скорость света в вакууме. На жаргоне пилотов Сетевой Ускоритель часто называют «конфигуратором», «гразером» или «джампером».
- В отличие от обычных межпланетных перелетов, межзвездные прыжки требуют существенного расхода топлива.

4.5.3.2 Система обозначений космических объектов

В корабельной автоматической навигационной системе применяется специальная система обозначений местоположения космических объектов, таких как планеты, звезды, группы звезд и т.д.:

- кластер Лентис состоит из секторов...
- ...сектор состоит из групп звезд...
- ...группа звезд состоит из отдельных звезд...
- ...вокруг звезд вращаются планеты...
- ...вокруг планет вращаются спутники.

Любая планета или спутник планеты в кластере Лентис имеет уникальный адрес, например:

“Пурпурный Локи альфа Планета 1 Спутник 2”

В кластере Лентис есть несколько плотных скоплений звезд. Для удобства их называют «секторами» и различают по номерам, зонам ответственности, а чаще всего (для краткости) – по цветам. Нас интересует Пурпурный сектор. В этом секторе существует группа звезд, называемая Локи. Вокруг звезды альфа этой группы есть планетная система. Здесь нам нужен второй спутник первой планеты.

4.5.3.3 Экран автоматической навигационной системы

На экране автоматической навигационной системы отображается довольно большое количество информации, но в целом он нужен для того, чтобы понять, где ваш корабль находится сейчас и куда ему необходимо переместиться.



Рис. 27 Экран автоматической навигационной системы.

1. Объемная «Звездная карта».
2. Текущая цель для просмотра – нужна исключительно для того, чтобы оценить количество топлива, необходимое для прыжка к ней, если цель находится в другой звездной системе. Кроме «Звездной карты» и экрана координат, текущая цель просмотра отмечается еще и на Информационной панели, которая расположена справа от карты.
3. Маркер текущего положения корабля.
4. Текущая цель прыжка.
5. Вывод карты секторов. Щелчок левой клавишей мыши переводит на уровень групп звезд выбранного сектора.
6. Вывод карты групп. Щелчок левой клавишей мыши переводит на уровень звезд выбранной группы.
7. Вывод карты звезд. Щелчок левой клавишей мыши переводит на уровень планетной системы выбранной звезды.
8. Вывод карты планет данной планетной системы.
9. Вывод карты спутников конкретной планеты.
10. Клавиша включения автопилота.
11. Клавиша просмотра местоположения объектов, сохраненных в памяти системы. Такой объект всего один: текущее местоположение корабля (планетная система).
12. Уровень развития "шахты" в колонии выбранной планеты.
13. Уровень развития завода в колонии выбранной планеты.
14. Отметка о наличии орбитальной станции
15. Затраты топлива, необходимые для совершения межзвездного прыжка.

4.5.3.4 Как работать с автоматической навигационной системой



Рис. 28 Работа с автоматической навигационной системой.

Работа с автоматической навигационной системой производится всегда одним и тем же способом – вне зависимости от того, собираетесь вы долететь до другой планеты или хотите «прыгнуть» к другой звезде.

Всего необходимо сделать два «шага»:

- **Шаг I:** выбрать точку назначения – звезду, планету или спутник. Пусть (для примера) это будет планета, которая расположена рядом с одной из звезд другого сектора. Итак:
 - о перейдите на уровень секторов и выберите нужный сектор (цвет);
 - о спуститесь на уровень групп и выберите нужную группу (имя);
 - о перейдите на уровень звезд и определите необходимую звезду (буква греческого алфавита);
 - о перейдите на уровень планет и выберите нужную планету; вокруг нее появится маркер (пометка о том, что это текущая цель просмотра);
 - о при необходимости спуститесь на уровень спутников и выберите нужный спутник.
- **Шаг II:** выполнить прыжок. Если цель прыжка выбрана и на корабле есть достаточный для него запас горючего (это важно, когда речь идет о межзвездном прыжке), необходимо просто нажать на кнопку запуска или на «горячую» клавишу (по умолчанию это клавиша «J»).

4.5.4 Ангар

Корабли часто используют в бою роботизированные ударные системы. В космосе это беспилотные истребители (дроны), на поверхности планет – автоматические танки (варботы). Подробное описание экрана Ангара и методов управления группой «ведомых» см. ниже.

4.5.5 «Список грузов» или «Инвентарь»

"Список грузов" или "Инвентарь" - это экран, который содержит информацию о грузе в трюме корабля, а также специальный служебный экран - экран конвертера. Вызывается экран "Инвентаря" специальной клавишей (по умолчанию - "I").



Рис. 29 «Список грузов» или «Инвентарь» корабля.

"Список грузов" открывается справа от сенсорной сферы. Он условно разделен на ячейки, каждая из которых соответствует какому-то одному объекту или типу объектов.

Для любого объекта, на который наведен курсор, ячейка показывает:

1. наименование;
2. количество экземпляров объекта этого типа (важно в основном для контейнеров с боеприпасами);
3. внешний вид объекта;
4. текущее состояние объекта;
5. стоимость объекта в универсальных топливных единицах.

Как обычно, можно получить развернутое описание объекта, сделав двойной щелчок левой клавишей мыши по его ячейке.

Конвертер - это устройство, которое способно преобразовывать любые объекты в топливо. Таким агрегатом оборудован любой корабль Федерации. Экран конвертера открывается слева от сенсорной сферы - он разделен на четыре ячейки. Кроме ячеек с объектами на нем есть специальная кнопка "Преобразовать". На кнопке указано, какое количество топлива можно получить, уничтожив предметы, помещенные в конвертер.

6. кнопка запуска процесса преобразования объектов в топливо.
7. количество топлива, которое будет получено при преобразовании объектов.

Примечание: опытные пилоты часто используют конвертер, как небольшой дополнительный "трюм" своего корабля. При этом, однако, необходимо соблюдать осторожность: любой объект легко можно превратить в топливо, обратное преобразование осуществить значительно труднее.

4.5.6 Системы корабля

Экран корабля дает возможность демонтировать старые или поврежденные блоки корабельного оборудования, а также устанавливать на их место новые – если они, конечно, есть в трюме. Вызвать экран корабля можно с помощью специальной клавиши (по умолчанию – «К»).

Для того чтобы посмотреть, какое именно оборудование уже установлено на вашем корабле, можно воспользоваться кнопками, которые расположены в нижней части экрана.



Рис. 30 Экран корабля.

На что следует обратить внимание:

1. отчет о состоянии корпуса корабля выводится прямо на корабельный экран;
2. изображение корпуса корабля;
3. текущее состояние корабля (в данном случае производится монтаж двигателя); название монтируемой системы выводится сразу под заголовком экрана;
4. кнопка вызова отсека реактора ;
5. кнопка вызова отсека двигателя ;
6. кнопка вызова отсека генератора силового щита ;
7. кнопка вызова отсека сенсорной системы (доступна одна ячейка);
8. кнопка вызова отсека первичной системы вооружения ;
9. кнопка вызова отсека вторичной системы вооружения ;
10. кнопки вызова отсека для специальных устройств ;
11. индикация процесса монтажа агрегата;
12. заметьте: эти экраны вызываются вместе.

Если вы хотите установить на своем корабле новый агрегат, нужно проверить, не смонтировано ли уже аналогичное устройство. В таком случае его необходимо «снять» и перенести в соответствующую ячейку «Инвентаря».

Затем можно переходить к установке новой системы. Для этого необходимо:

- Щелкнуть левой клавишей мыши на ячейке объекта в «Инвентаре» корабля и, не отпуская клавиши, переместить его на экран систем корабля. При этом на экране систем автоматически откроется нужный раздел.
- Поместить предмет в подходящем отсеке корабля (подходящие свободные отсеки всегда подсвечиваются зеленым цветом).

Через некоторое время – время монтажа – устройство будет установлено и готово к работе.

4.5.7 Системы боевого костюма

Экран систем боевого костюма позволяет демонтировать старые или поврежденные агрегаты, а также устанавливать на их место новые – если они есть в трюме корабля. По компоновке и функциональным возможностям он аналогичен экрану систем корабля.

Вызвать экран систем боевого костюма можно с помощью специальной клавиши (по умолчанию – «L»).

Для того чтобы установить на боевой костюм то или иное устройство, нужно выбрать систему, которая нуждается в ремонте или модернизации. Это делается при помощи кнопок, которые расположены в нижней части экрана.

Если аналогичное устройство уже установлено, необходимо сначала извлечь его и перенести в ячейку «Инвентаря».



Рис. 31. Экран боевого костюма.

Затем надо щелкнуть левой клавишей мыши на ячейке объекта в «Инвентаре» корабля и, не отпуская клавиши, перенести его в соответствующую ячейку на экране систем скафандра. Через некоторое время устройство будет смонтировано и готово к работе.

4.5.8 Справочный экран



Рис. 32 Справочный экран.

Справочный экран содержит описание некоторого объекта (разумеется, если нужные данные есть в корабельной базе данных). Там имеются:

1. название объекта;
2. его объемное изображение (с помощью мыши изображение можно вращать);
3. описание объекта;

Для того чтобы вызвать экран, достаточно щелкнуть на каком-нибудь изображении объекта левой клавишей мыши. Закрыть экран можно с помощью «горячей» клавиши (по умолчанию это «Esc») или просто еще раз щелкнув левой клавишей мыши на изображении того же объекта.

4.5.9 Бортовой журнал

Бортовой журнал корабля состоит из трех больших разделов: так называемого «Экрана задач», «Информационного экрана» и «Экрана сообщений», хотя пилоты на своем жаргоне чаще всего называют Бортовым журналом именно «Информационный экран». Для удобства использования все разделы выведены на панель управления в командном режиме.

4.5.9.1 Экран задач (раздел Бортового журнала)

Экран задач - это специальный экран. На нем можно видеть список срочных дел, а также специальные задания (миссии), которые экипаж получил от "клана". Самые важные задачи в этом списке выделены оранжевым цветом. Вызывается этот экран при помощи специальной клавиши (по умолчанию - "B").

Подробную информацию по любой из задач можно получить на специальном справочном экране. Для этого достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на нужной записи.



Рис. 33 Экран задач.

Выполненные и проваленные миссии исчезают с экрана задач. Упоминания о них можно встретить только на информационном экране.

4.5.9.2 Информационный экран (раздел Бортового журнала)

Информационный экран – это список сообщений о тех или иных событиях. Вызывается при помощи специальной клавиши (по умолчанию – «Y»).

PARKAN II



Рис. 34 Информационный экран.

Для любого события можно вызвать справочный экран, который содержит полное его описание – достаточно щелкнуть на нужной записи левой клавишей мыши.

4.5.9.3 Экран сообщений (раздел Бортвого журнала)

Экран радиосообщений – это список последних сообщений, полученных или перехваченных вашим кораблем. Вызывается экран при помощи специальной клавиши (по умолчанию – «N»).



Рис. 35 Экран сообщений.

Для любой записи из этого списка можно вызвать справочный экран, который содержит полное описание сообщения – нужно просто щелкнуть на нужной записи левой клавишей мыши.

4.5.10 Экран дипломатии

«Экран дипломатии» – это условная схема, отображающая отношения между вами и «кланами». Чем дальше индикатор отклоняется влево, тем хуже обстоят дела. Чем дальше вправо, – тем лучше.

На самом деле, местная «дипломатия» находится в первобытном состоянии. Существует всего три варианта взаимоотношений:

- Дружественные отношения означают хорошие цены при торговле, свободный обмен информацией, ремонт и найм на выгодных условиях. Чем отношения лучше, тем коммерция успешнее.
- Нейтральные отношения означают, что сервисы «клана» еще доступны, но цены при торговле выше, а условия найма хуже. И самое главное: для того, чтобы воспользоваться сервисами, нужно каждый раз добираться до торговой консоли орбитальной станции или планетной базы – прямого доступа к своей компьютерной сети «клан» не даст.
- Враждебные отношения означают разрыв всяких отношений с «кланом». Более того, его космические корабли и планетарные силы открывают огонь

PARKAN II

без предупреждения. Однако, по слухам, некоторые торговцы все же отваживаются на свой страх и риск вести дела с противником. Чего в этом больше – жажды наживы или желания так или иначе примирить враждующие стороны – неизвестно.



Рис. 3б Экран дипломатии.

«Экран дипломатии» вызывается с помощью специальной клавиши (по умолчанию – «О»).

4.6 Сервисы

Космические корабли (чаще всего торговые), орбитальные станции и базы на поверхности планет могут предложить вам различные услуги – так называемые «сервисы». К числу сервисов относятся торговля, ремонт корабля, обмен информацией и найм для выполнения специальных операций.

Есть и еще один «сервис» (его можно было бы назвать «рэкетом»), куда менее популярный... Временами приходится отдавать часть топлива пиратам, чтобы они хотя бы ненадолго оставили в покое поврежденный корабль.

Как только какие-нибудь сервисы становятся доступны, в левом нижнем углу экрана появляется специальная панель выбора. Для того чтобы воспользоваться этой панелью, нужно перейти в командный режим (по умолчанию для этого

служит клавиша «Enter»). Потом достаточно щелкнуть левой клавишей мыши по кнопке выбранного сервиса.

4.6.1 Торговля

Для активации торгового сервиса нужно просто сделать щелчок левой клавишей мыши по кнопке этой услуги на панели сервисов. После этого автоматически разворачиваются сразу два экрана: список грузов торговца слева и список грузов вашего корабля – так называемый «Инвентарь» – справа.

Если доступны услуги сразу нескольких торговцев, то появится список, в котором вы сможете выбрать нужного.



Рис. 37 Торговый сервис.

Для того чтобы купить груз, необходимо выбрать предмет в трюме торговца, щелкнуть по нему левой клавишей мыши и, не отпуская клавиши, перенести груз в свой трюм. Если топлива на вашем корабле достаточно для оплаты, предмет останется в вашем трюме, а топливо будет передано торговцу. В противном случае чужой предмет вернется к хозяину.

Точно так же производится и продажа. В общем, все просто... Но помните: местное население любит «делать хороший бизнес» – то есть продавать дорого, а покупать дешево.

4.6.2 Ремонт

Орбитальные станции и базы на поверхности планет могут отремонтировать корабль и починить грузы. Получить информацию о предлагаемом ремонте легко – нужно только сделать щелчок левой клавишей мыши по кнопке этого сервиса.



Рис. 38 Ремонтный сервис.

Откроется экран ремонта. С его помощью можно починить отдельный предмет или все предметы из трюма корабля, а то и сам корабль – хватило бы топлива для оплаты. Итак, можно выбрать:

1. Ремонт корпуса корабля, его систем и содержимого трюма. Заметьте: на кнопке выводится цена ремонта.
2. Ремонт корпуса корабля.
3. Ремонт внутренних систем корабля.
4. Ремонт груза.
5. Поставщика сервиса.

Для того чтобы отремонтировать какое-либо устройство, достаточно просто щелкнуть левой клавишей мыши по его изображению на экране ремонта.

Можно отремонтировать целую группу объектов. Для этого нужно воспользоваться кнопкой «Ремонт внутренних систем» или «Отремонтировать груз». Общая цена ремонта всегда указана на самой кнопке.

И, наконец, можно отремонтировать сразу и груз, и внутренние системы, и корпус корабля – для этого предусмотрена кнопка «Отремонтировать все».

4.6.3 Информация

Для получения информации необходимо сделать щелчок левой клавишей мыши по кнопке этой услуги на панели сервисов. Далее автоматически разворачиваются сразу два экрана: Информационный экран поставщика сервисов и ваш собственный Бортовой журнал.

Если доступны несколько поставщиков информации, то после нажатия на эту кнопку появится список, в котором можно выбрать одного из них.



Рис. 39 Информационный сервис.

Для того чтобы прочитать новость, нужно сохранить ее в вашем Бортовом журнале. Необходимо выбрать запись на экране поставщика сервиса, щелкнуть по ней левой клавишей мыши и, не отпуская клавиши, перенести ее в свой журнал. Затем достаточно сделать щелчок левой клавишей мыши на строке с записью, и текст новости тут же появится на информационном экране.

Далеко не все сообщения можно прочитать бесплатно. Новости часто приходится покупать – иной раз задорого.

4.6.4 Задания и миссии

Для выполнения трудных или опасных миссий «кланы» часто нанимают чужаков. Получить информацию о возможном найме легко – для этого достаточно щелкнуть левой клавишей мыши по кнопке этой услуги на панели сервисов. Если потенциальных нанимателей много, после нажатия на кнопку появится список, в котором можно выбрать одного из них.

Затем автоматически разворачиваются сразу два экрана: экран задач «партнера» и список ваших собственных задач. Для того чтобы прочитать описание работы, достаточно просто сделать на строке с записью щелчок левой клавишей мыши – текст появится на справочном экране.



Рис. 40 Специальные миссии.

Для того чтобы получить задание, нужно выбрать запись на экране заданий поставщика сервисов, щелкнуть по ней левой клавишей мыши и, не отпуская клавиши, перенести ее в свой список.

Выполнение особых поручений – это неплохой, но временами довольно опасный способ подзаработать. К тому же удачное выполнение миссий улучшает отношения с «кланом»-нанимателем (возможно, для вас даже понизят цены).

4.6.5 Передача топлива пиратам

Иногда стоит откупиться от пирата, вместо того чтобы драться с ним. Для этого и служит сервис «Сброс топлива». Вызывается он точно так же, как и все прочие – с панели сервисов. И точно так же можно выбрать пирата по списку, если рядом расположилась целая шайка грабителей.

После этого остается только нажать на кнопку и передать пирату часть топлива – чтобы не нападал.



Рис. 41 Передача топлива пиратам.

4.7 Управление группой «ведомых»

Любой корабль неограниченного радиуса действия, рассчитанный на самостоятельные действия в отрыве от главных сил Флота – к их числу относятся «Ракан» и крейсера «кланов» – может нести на борту до шести беспилотных истребителей-дронов и такое же количество автоматических боевых единиц – варботов.

Для того чтобы подготовить дрон или варбот к действию, необходимо просто перенести его из трюма в Ангар. По умолчанию экран Ангара вызывается нажатием на клавишу «U» или на кнопку в правом нижнем углу экрана. Вместе с Ангаром автоматически открывается и «Список грузов» («Инвентарь»).

PARKAN II



Рис. 42 Подготовка дрона к запуску.

Для использования боевой машины – дрона или варбота – необходимо выбрать машину, выгрузить ее и отдать приказ. При этом нужно помнить, что в космосе могут действовать только дроны, а на поверхности планет – только варботы.

Боевые машины выбираются с помощью специальных клавиш. Каждой ячейке Ангара соответствует своя клавиша («1», «2», «3», «4», «5» или «6»). Можно также отдать приказ всем роботам сразу – это делается с помощью еще одной специальной клавиши (по умолчанию – «~»).



Рис. 43 Варботы получают приказ.

После этого выбранным машинам нужно отдать приказ:

Удерживать позицию	(по умолчанию – «F2»)
Следовать за мной	(по умолчанию – «F3»)
Атаковать мою цель	(по умолчанию – «F4»)
Выгружаться	(по умолчанию – «F5»)
Загружаться	(по умолчанию – «F6»)

После боя машины необходимо поднять на борт (команда «Загружаться» – «F6»). В Ангаре поврежденные машины постепенно отремонтируются.

Внимание! Система управления дронами и варботами не может поддерживать в рабочем состоянии более шести машин. Обойти это ограничение, к сожалению, нельзя.

5 Корабли, колонии и космические станции

5.1 Корабли

5.1.1 Важнейшие функциональные системы кораблей

Корабли неограниченного радиуса действия (вроде «Parkan» или крейсеров «кланов») обычно предельно автоматизированы. Если только не случается какой-нибудь серьезной аварии, пилоту во время полета приходится иметь дело лишь с тремя специальными терминалами. Это главная корабельная консоль, система телетранспортировки, и ремонтный портал.

Главная корабельная консоль – это основной пост управления кораблем. Во время полета вахтенный офицер находится внутри колонны силового поля и управляет работой систем корабля с помощью обычного нейрошунта. Силовой столб главной корабельной консоли – фиолетовый.

Главная консоль позволяет сделать с кораблем практически всё что угодно: можно извлечь любые данные из памяти корабельного компьютера, поднять корабль в космос и даже запустить механизм самоликвидации.



Рис. 44 Главная корабельная консоль, цвет силового столба – фиолетовый.

КОРАБЛИ, КОЛОНИИ И КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ

Консоль оборудована защитой от доступа классом не ниже АЗ, даже на торговых судах. Кроме того, любой член экипажа – если он находится внутри корабля – может моментально заблокировать доступ к консоли своим личным ключом. Не случайно операции по захвату кораблей приводят к серьезным потерям среди членов экипажа: тот, кто хочет взломать защиту корабельной консоли, должен для начала избавиться от команды.

Для того чтобы подключиться к сети корабля, нужно подойти к консоли и, когда появится сигнал-приглашение, нажать на специальную клавишу (по умолчанию это «Х»).

Система телетранспортировки (или, как ее обычно называют, «транспортный луч») позволяет почти мгновенно перемещать материальные объекты на небольшое расстояние. Появление этого устройства позволило избавиться от люков, шлюзов и прочих отверстий в корпусах космических кораблей. Эта же система дает возможность «подхватывать» из окружающего пространства различные предметы, выгружать и поднимать на борт беспилотные истребители – дроны и варботы.



Рис. 45 Система телетранспортировки: цвет силового столба – голубой.

PARKAN II

К сожалению, безопасная для человека дальность прыжка составляет всего сто-двести метров. На больших дистанциях точность работы луча недостаточна, и у живых существ возникают нарушения структуры тканей на молекулярном уровне.

Для того чтобы воспользоваться этим устройством, нужно просто войти в луч, дождаться появления сигнала-приглашения, а потом нажать на специальную клавишу пуска (по умолчанию – «X»).

Ремонтный портал – это система для быстрого устранения повреждений брони и оборудования в полевых условиях. Он уступает по мощности промышленным порталам (некоторые из них могут обрабатывать сразу танк и даже истребитель), но вполне подходит для людей, дроидов и небольших варботов.



Рис. 4б Ремонтный портал, цвет силового столба – зеленый.

Портал оборудован системой распознавания «свой-чужой» и напрямую связан с центральным компьютером корабля. Для того чтобы получить необходимую помощь, достаточно просто войти в луч портала и подождать некоторое время, чтобы наноассемблеры выполнили свою работу.

5.1.2 Как взять на абордаж вражеский корабль

До начала широкого внедрения силовых полей космический бой был беспощадным и скоротечным. Из-за огромных перегрузок корабли не могли активно маневрировать, поэтому любая схватка кончалась «на счет три» – так говорили в те времена пилоты. Через три секунды один из противников превращался в облако обломков, и бой прекращался сам собой.

После появления генераторов силового поля космические сражения стали более продолжительными, а кроме того – появилась возможность взять противника на абордаж.

Для того чтобы проникнуть на борт вражеского корабля, необходимо просто приблизиться к нему на определенное (достаточно близкое) расстояние и, как правило, со стороны задней полусферы.

После этого необходимо дождаться появления сигнала-приглашения и произвести принудительную стыковку, нажав на специальную клавишу (по умолчанию – «X»). Попасть внутрь вражеского корабля можно при помощи обычного транспортного луча.



Рис. 48 Абордаж.

5.2 Колонии и космические станции

5.2.1 Важнейшие функциональные системы зданий

Во время войны хозяйственная инфраструктура кластера Лентис была разрушена: орбитальные станции по большей части уничтожены или заброшены, города и крупные поселения на поверхности планет и спутников превратились в груды руин (причем обычно зараженных радиацией, экзотическими болезнями или штаммами боевых наноботов).

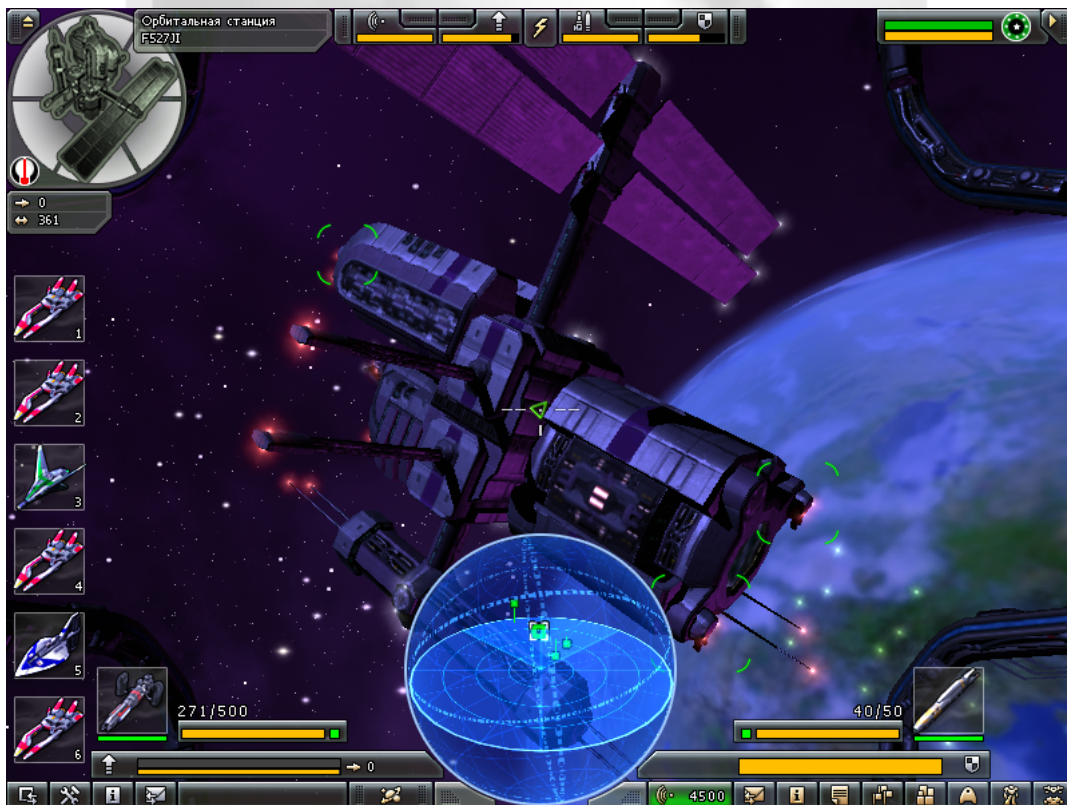


Рис. 49 Космическая станция.

После войны уцелели немногие орбитальные станции – грузовые платформы для приема челночных кораблей – да мелкие поселения: исследовательские лагеря вроде тех, что обычно возводит на поверхности новых миров Служба изысканий.

Небольшие лагеря на бедных ресурсами или просто плохо исследованных планетах могут состоять из одного только форпоста. Для экспедиции или вновь образованной колонии это сооружение служит складским помещением, энергетической станцией, а иногда еще и главным укрепленным пунктом при обороне лагеря (поэтому практически любой форпост оборудован автоматической турелью, которая защищает подступы к его входному люку).



Рис. 50 Колония на поверхности планеты.

В более старых и развитых колониях можно встретить горнодобывающие комплексы (попросту говоря «шахты») и заводы.

Исследовательские поселения и производственные комплексы небольших колоний максимально надежны, автоматизированы и управляются из единого центра. Во многих отсеках «шахт» и производственных комплексов небезопасно находиться даже в тяжелой броне, так что для человека там могут представлять интерес разве что складские помещения.

Однако в космопорте и на борту космических станций (они очень похожи на космопорт, только вынесенный на орбиту) есть устройства, представляющие для путешественника особый интерес: Торговые и Главные консоли.

PARKAN II



Рис. 51 Торговая консоль.

Торговая консоль открывает доступ к сервисам, предлагаемым колонией или орбитальной станцией. Пользоваться таким устройством приходится, если дроиды «клана» не слишком доверяют своему гостю (то есть еще не стреляют, но прямого доступа к сервисам с борта корабля не дают). Для того чтобы воспользоваться консолью, нужно войти в зону действия датчиков терминала, дождаться появления сигнала-приглашения, а потом установить связь, нажав на специальную клавишу (по умолчанию – «X»).



Рис. 52 Главная консоль.

Главная консоль – это терминал, дающий доступ к основному компьютеру колонии. Тот, кто захватил это устройство, является фактическим хозяином базы или станции.

Консоль располагается в центре управления полетами космопорта и устроена примерно так же, как и на корабле. Космопорт вообще очень похож на космический корабль, который просто сел на грунт. На самом деле когда-то так оно и было – ядром каждого нового поселения становился транспорт.

Система защиты консоли тоже вполне корабельная: любой человек или дроид из персонала базы может мгновенно заблокировать доступ к центральному компьютеру. Поэтому, собираясь взламывать защиту центральной консоли, необходимо избавиться от персонала базы. После этого нужно войти в зону действия датчиков терминала, дождаться появления сигнала-приглашения, а потом установить связь, нажав на специальную клавишу (по умолчанию – «X»).

5.2.2 Как захватить чужую колонию и основать свою

Небольшие базы Изыскателей есть практически на каждой планете или спутнике. К сожалению, пустыми они бывают очень и очень редко: по большей части они уже заняты мирными дроидами или, что гораздо хуже, бандами пиратов, разбойников и отщепенцев, которые гордо (хотя и без особых на то

PARKAN II

оснований) именуют себя «астронами». Чтобы основать собственную колонию, драться придется в любом случае.

В целом все довольно просто. Для того чтобы захватить колонию, необходимо сделать всего две вещи:

- Во-первых, уничтожить всех бойцов на базе.
- Во-вторых, взломать защиту Главной консоли в космопорте или на форпосте (а для этого, как уже говорилось выше, нужно избавиться от защитников базы).

Положение несколько осложняется, если около планеты есть орбитальная станция – в этом случае придется захватить и ее, прежде чем отправляться дальше.

Владение колонией дает ее хозяину немалые преимущества:

- Владелец колонии может получать последние новости с помощью информационного сервиса колонии. Дроиды наладили в кластере Лентис целую систему обмена сообщениями (она в чем-то похожа на распространенную еще во времена античности земную сеть Internet). К сожалению, многие новости тщательно зашифрованы - их можно "прочитать" только уплатив соответствующую цену владельцу сообщения.
- Владелец колонии может отремонтировать поврежденный корабль и товары в его трюмах - если конечно колония успела обзавестись хотя бы первым (ремонтным) цехом завода.
- Владелец колонии может пополнить корабельные припасы. Для этого удобно пользоваться стандартным сервисом торговли (хотя, разумеется, цены на "товары" будут "нулевыми"). Развитая колония не только сама производит технику и вооружение, но даже выкупает у пролетающих торговцев подходящие товары.
- Владелец колонии может получить некоторое количество топлива (если конечно у колонии есть своя "шахта"). Для этого необходимо воспользоваться Главной Консолью и просто отдать приказ о перекачке топлива из резервуаров базы на корабль.

Если на планете или на спутнике есть необходимые ресурсы, колония может развиваться: прокладывать новые штреки "шахты" или возводить цеха завода. Однако, для этого поселению необходимы специфическое оборудование: комплексы наноассемблеров, катализаторов и наборы криосхем. А самое главное - особые "картриджи", которые мгновенно превращают обычного дроида профессионалом той или иной специальности (геологом, инженером или ученым). Как только возникает необходимость в таких ресурсах, колония формирует специальную "миссию" и ее владельцу остается только найти и доставить на базу нужные товары.

К сожалению, колонии часто подвергаются набегам "ренегатов". Иногда пираты высаживают десант для того чтобы просто ограбить поселение. В других случаях они стараются захватить колонию для себя. Есть подозрение, что к таким нападениям иногда причастны и сами "кланеры" - они совсем не рады появлению могущественного соседа - даже если он и является союзником.

6 Полезные советы молодым капитанам

Наиболее полную информацию об игре и ответы на часто задаваемые вопросы можно найти на сайте <http://www.parkan.ru>.

6.1 В космосе

- ...Стреляйте точнее, не расходуйте попусту боеприпасы и энергию. Ваш противник-дроид – парень железный. Может, он и соображает «со скрипом», зато не промахивается почем зря, да и руки у него не дрожат. Постарайтесь его перехитрить.
- ...Избегайте лобовых атак. Корабль неограниченного радиуса действия (вроде «Parkan» или крейсера «кланов») – это штука крепкая и хорошо бронированная. Однако слишком полагаться на броню не стоит – от некоторых любителей пострелять никакая броня не спасет (особенно если они наваливаются скопом, а они чаще всего именно так и делают).
- ...Постарайтесь «сесть противнику на хвост» – это самый лучший способ постоянно держать врага на прицеле. Летите точно вслед за противником и, удерживая его в зоне прямой видимости, постоянно поражайте цель. При этом главное – не дать восстановиться защитному полю вражеского корабля.
- ...Используйте дроны. Эффективнее всего выпускать дроны по одному или парами против одной мишени. Специально ремонтировать поврежденные дроны не нужно – они будут автоматически восстановлены на борту корабля.
- ...Не забывайте о распределителе энергии – это достаточно тонкий и полезный инструмент в борьбе за выживание в открытом космосе. Например, перед тем как ввязаться в серьезный бой, стоит переключить энергию на оружие и щит. В противном случае, вы долго не протянете – просто разоритесь на ремонте.
- ...Давите на газ с умом. Форсаж расходует энергию, специально запасенную для него в особом буфере. А истощение этого запаса ведет к отключению форсажа – причем, как правило, в самый неподходящий момент.

6.2 На поверхности планет или на борту чужих кораблей и станций

- ...Постоянно следите за уровнем энергии систем вооружения и силового щита вашего боевого костюма.
- ...Не применяйте шаблонную тактику при ведении боя. Помните: варботы противника обычно заметно превосходят вас по огневой мощи и боевой устойчивости.
- ...Будьте внимательны. То, что вам остро необходимо, вряд ли будет преподнесено хозяевами планеты «на блюдечке с голубой каемочкой». Скорее наоборот...

PARKAN II

...Не крушите все и вся без разбора. Как бы злобно ни выглядел дроид, идущий вам навстречу, это еще не значит, что он немедленно откроет огонь на поражение. Просто так с вами никто враждовать не станет. Поначалу к вам вообще будут относиться как к пустому месту. А вот дальше – все в ваших руках: если вы будете торговать и успешно выполнять миссии, дроиды примут вас, как своего. Иначе...



7 Авторы

КОМПАНИЯ "НИКИТА"

Идея игры

Олег Костин
Никита Скрипкин

Руководитель проекта

Андрей (MoonRat) Тягунов

Игровой дизайн

Андрей (MoonRat) Тягунов
Олег (Faern) Бирюков

Ведущий программист

Владимир (gRWolf19643) Летяго

Программисты

Андрей Букин
Алексей Малий
Григорий Павлов
Алексей Смирнов
Сергей Ненахов

Ведущий художник

Павел (GoldenGrifon) Федорчук

Художники

Ярослав Бабкин
Андрей (Ramirez) Гончар
Ольга (Shtuchka) Качанова
Алексей (Silver) Кулешов

Композитор

Николай Скворцов

Режиссер озвучания:

Кирилл Мантульников

Актеры озвучания

Евгения Баленова
Елена Клименко
Сергей Беланов

PARKAN II

Владимир Машкин

Звукоинженер

Николай (Metalizer) Баженков

Рекламная служба

Иван (Alhok) Банников
Ян Удрас

Дизайн упаковки и рекламных материалов

Ольга (Shtuchka) Качанова
Алексей (Silver) Кулешов

Корректор

Нина Олевская

Отдел тестирования

Павел Ковалев
Дмитрий Хорев
Антон Ярмонов
Сергей Румянцев
Дмитрий Травин

Генеральный продюсер

Никита Скрипкин

Авторы выражают благодарность

Степану Зотову
Александр Лукашу
Андрею Юркину
Михаилу Васильеву
Илье Терентьеву
Дмитрию Тюреву
Михаилу Борисенко
Александр (AlexLexel) Логачеву
Елене Замулиной

ФИРМА "1С"

Продюсеры

Сергей Герасев
Константин Шаврук
Роман Косенко

Маркетинг и PR

Николай Барышников

Анатолий Субботин
Алексей Артеменко

Тестирование

Александр Шишов
Павел Крутов
Дмитрий Кияткин
Дмитрий Савин

Внешние бета-тестеры

Андреев Евгений
Бельков Олег
Василенко Игорь
Гордеев Андрей
Зелинский Максим
Калмыков Михаил
Каменев Дмитрий
Келиматов Магомед
Колосков Александр
Логачев Александр
Максимов Федор
Михайлович Борис
Михеев Леонид
Молокоедов Владимир
Назаров Илья
Николаев Кирилл
Никуленков Дмитрий
Петровичев Сергей
Радовильский Григорий
Рогов Михаил
Семенов Вадим
Сенаторов Кирилл
Соболевский Александр
Старшинов Алексей
Трущалов Георгий
Улановский Кирилл
Хроменков Валерий
Цветков Дмитрий
Шадрин Сергей
Шураев Денис
Юрков Андрей
Якшин Алексей

Заглавная музыкальная тема игры

Проект "Нечётный воин", композиция "Медленная звезда" в исполнении группы "Би-2" и Дианы Арбениной. Музыка и слова М.Карасев.

PARKAN II

